

1. Dibimbing dan Konseling Bimbingan Lokal
2. Bimbingan dan Konseling Bimbingan Lokal untuk Pengembangan Isi
3. Integrasi Kearifan Lokal dengan Layanan BK
4. Kebijakan, Kebijakan, Wisata, Perencanaan, Perencanaan Berbasis Kearifan Lokal
5. Pengembangan Pembelajaran Generasi Z (Praktik Sosial)
6. Media Pembelajaran
7. Pengembangan Pembelajaran Generasi Z
8. Karakter Siswa Berbasis Kearifan Lokal
9. Media Pembelajaran Kearifan Lokal



Permainan Tradisional Nekeran "Jatmika" sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun pada Siswa

Dyah Ayu Retno Wulan¹, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini², Nora Yuniar Setyaputri³

Universitas Nusantara PGRI Kediri¹²³

dyahayuretnowulan0@gmail.com¹, ikkekeydp@unpkediri.ac.id²,

norayuniar@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This article examines the use of the traditional game of nekeran "Jatmika" as a means to improve student manners at school. Globalization that affects student behavior makes character with a focus on manners very important. The game "Jatmika", which was developed from the marble game, contains local cultural values that support the formation of students' character, especially in terms of manners, respect, and mutual respect. Through this game, students can learn the importance of polite behavior in interacting with their teachers and friends. Nekeran "Jatmika" is a fun and competitive game to improve student manners.

Keywords: *Nekeran "Jatmika", traditional game, courtesy*

ABSTRAK

Artikel ini mengkaji penggunaan permainan tradisional *nekeran "Jatmika"* sebagai sarana untuk meningkatkan sopan santun siswa di sekolah. Globalisasi yang memengaruhi perilaku siswa menjadikan karakter dengan fokus pada sopan santun menjadi sangat penting. Permainan *Nekeran "Jatmika"*, yang dikembangkan dari permainan kelereng, mengandung nilai-nilai budaya lokal yang mendukung pembentukan karakter siswa, khususnya dalam hal tata krama, penghormatan, dan saling menghargai. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar pentingnya perilaku sopan dalam berinteraksi dengan guru dan teman-temannya. *Nekeran "Jatmika"* merupakan permainan yang menyenangkan dan kompetitif untuk meningkatkan sopan santun siswa.

Kata Kunci: *Nekeran "Jatmika", permainan tradisional, sopan santun*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi pada zaman ini semakin pesat. Globalisasi adalah proses hilangnya batasan antara masyarakat di seluruh dunia (Listiana, 2021). Globalisasi tidak hanya terjadi pada kalangan Masyarakat namun juga terjadi pada lingkungan sekolah. Maraknya globalisasi dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan siswa, sehingga hal ini dapat membuat siswa kehilangan identitas mereka dan mengikuti arus globalisasi yang semakin kuat. Salah satu sikap yang hilang dari siswa adalah mengenai kurangnya sopan santun kepada guru, maupun teman.

Sopan santun merupakan perwujudan budi pekerti luhur yang diperoleh melalui pengalaman, pendidikan, dan teladan dari orang tua, guru, para

pemuka agama, serta tokoh-tokoh Masyarakat (Risthanti, dan Sudrajat., 2015). Sopan santun merupakan hal mendasar yang harus dimiliki oleh seorang siswa, sopan santun dapat diterapkan di sekolah ketika berinteraksi dengan guru, ataupun siswa lain. Orang tua menjadi pemeran utama dalam mendidik anak, terutama dalam sikap sopan santun. Upaya menanamkan sopan santun di dalam keluarga yaitu dengan cara orang tua memberikan contoh - contoh penerapan perilaku sopan santun di depan anak (Risthanti, dan Sudrajat., 2015). Dengan begitu, pada saat di sekolah siswa dapat menerapkan sikap sopan santunnya kepada guru maupun temannya. Namun, pada faktanya banyak siswa yang ternyata kurang dalam bersopan santun. Hal tersebut diakibatkan karena arus informasi dari globalisasi yang membuat cara pandang siswa berbeda. Arus informasi yang bebas dapat diakses oleh siswa dapat berdampak terhadap perilaku siswa di sekolah, siswa sering melakukan perbuatan yang kurang pantas dan tidak sopan terhadap temannya bahkan gurunya seperti kurangnya etika dan tutur kata yang tidak pantas diucapkan bagi seorang siswa sekolah (Saputra dkk, 2023).

Sopan santun merupakan hal yang perlu diperhatikan dalam bidang Bimbingan dan Konseling (BK), karena aspek ini merupakan salah satu indikator penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian yang baik. Sopan santun mencerminkan kemampuan siswa untuk berinteraksi secara positif dan harmonis dalam di lingkungan sekolah. Menurut Wibowo (2013), pendidikan karakter yang melibatkan nilai-nilai sopan santun mampu membantu siswa mengembangkan sikap saling menghargai, tanggung jawab, dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari. Media permainan menjadi salah satu solusi yang dapat digunakan untuk melakukan layanan BK. Setyaputri (2016), menjelaskan bahwa media berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan bimbingan, sehingga teknik yang diterapkan dalam bimbingan menjadi lebih jelas dan operasional ketika disampaikan melalui media. Dengan begitu siswa akan lebih mudah untuk memahami kegiatan layanan BK karena dengan bermain membuat suasana menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Sesuai dengan pendapat Aji dan Setyaputri, (2021) yang mengatakan bahwa bermain merupakan kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari anak. Salah satu hal yang dapat menjadi sarana meningkatkan sopan santun siswa dalam BK adalah dengan menggunakan media permainan *Nekeran "Jatmika"*.

Permainan *nekeran "Jatmika"* merupakan permainan yang dikembangkan dari permainan tradisional kelereng atau *nekeran*. Permainan tradisional kelereng merupakan permainan daerah yang biasa dimainkan anak laki-laki dengan menggunakan kelereng sebagai alat permainan (Syamsurrijal, dalam Ngaisah, dkk., 2023). Kelereng berbentuk bulat kecil dan cara bermainnya yaitu dengan disentil menggunakan jari. Permainan ini memiliki karakteristik khas daerah yang sering kali mengalami perubahan nama atau bentuk agar selaras dengan tradisi dan budaya local (Yudaparmita & Adnyana, dalam Ngaisah, dkk., 2023). "*Jatmika*" menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia (KBBI) berarti sopan santun. Hal tersebut mengandung makna yang penting yang berhubungan dengan perilaku sopan santun yang menekankan pentingnya menjaga tata krama, berbicara dengan santun, serta bertindak dengan penuh kehati-hatian agar tidak melukai perasaan orang lain.

Hubungan BK dengan permainan *nekeran* “*Jatmika*” pada peran BK sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami dan menginternalisasi nilai-nilai sopan santun melalui kegiatan yang menyenangkan dan bermakna. Permainan *nekeran* “*Jatmika*”, yang mengandung nilai-nilai budaya lokal, dapat dijadikan sebagai media untuk mengajarkan siswa tentang pentingnya tata krama, saling menghargai, dan berperilaku santun dalam berinteraksi dengan teman maupun orang lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dilakukan penelitian mengenai “Permainan Tradisional Nekeran “*Jatmika*” sebagai Sarana Meningkatkan Sopan Santun pada Siswa”. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permainan *nekeran* “*Jatmika*” sebagai sarana untuk meningkatkan sopan santun siswa.

PEMBAHASAN

Sopan Santun

Sopan santun merupakan perwujudan budi pekerti luhur yang diperoleh melalui pendidikan dan latihan dari berbagai orang dalam kedudukannya masing-masing seperti orang tua dan guru, para pemuka agama dan masyarakat umum, tulisan-tulisan dan hasil karya para orang bijak (Shihab, dalam Syahid, 2020). Perilaku sopan santun merupakan unsur penting dalam kehidupan bersosialisasi sehari-hari, sopan santun dapat membuat individu dihargai, disenangi dimanapun individu itu berada (Pertiwi, 2020). Sopan santun merupakan perilaku atau sikap yang mencerminkan penghormatan, kesusilaan, dan perhatian terhadap orang lain, baik dalam ucapan maupun tindakan. Sopan santun tidak hanya berlaku dalam interaksi formal seperti dengan guru, tetapi juga dalam hubungan sehari-hari bersama teman, dengan tujuan untuk menjaga keharmonisan dan saling menghargai antar individu.

Pentingnya sikap sopan santun perlu dimiliki oleh siswa karena merupakan fondasi untuk menjalin hubungan yang baik dan saling menghormati di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Dengan sikap sopan, siswa dapat berinteraksi dengan teman, guru, dan orang lain secara positif. Perilaku sopan juga mengajarkan siswa untuk menghargai perasaan dan pandangan orang lain, serta mengembangkan rasa empati dan tanggung jawab sosial. Menurut Lickona dalam Kholifah dan Naimah (2017), dalam budaya Jawa sikap sopan dapat dilihat dari perilaku menghormati orang yang lebih tua, menggunakan bahasa yang santun, dan menghindari sifat sombong.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan sopan santun siswa yang tergolong rendah karena rendahnya sopan santun akan mempengaruhi kehidupan siswa dan berdampak buruk bagi siswa.

Permainan *Nekeran* “*Jatmika*”

Permainan *nekeran* “*Jatmika*” merupakan permainan yang dimodifikasi dari permainan *nekeran* atau *kelereng* yang merupakan salah satu jenis permainan tradisional. Menurut Aulia dalam Damayanti, dkk (2023) permainan tradisional adalah permainan warisan, yang hanya membutuhkan alat dan bahan sederhana yang ada di sekitar, sehingga alat dapat dicari dengan mudah. Permainan tradisional memberikan banyak manfaat bagi individu karena tidak hanya digunakan untuk bermain dan bersenang-senang, namun permainan tradisional juga membantu untuk mengembangkan pola pikir, strategi untuk memenangkan permainan sehingga perkembangan kognitif individu dapat diasah melalui permainan tradisional.

Permainan *kelereng* atau *nekeran* merupakan jenis permainan yang sangat dikenal oleh anak-anak di berbagai wilayah di Indonesia. Saat ini, *nekeran* dalam era modern dibuat dari kaca yang dilelehkan dan dibentuk menjadi bulat (Ibrohim dan Mahmudah, 2023). *Nekeran* berfungsi untuk melatih anak atau individu untuk fokus, melatih anak untuk memberi penghargaan kepada ketercapaian seorang teman dan melatih anak untuk percaya diri (Domingos, dkk., 2013). Permainan *nekeran* dapat melatih siswa untuk menerima kekalahan dan menunjukkan sikap sopannya ketika kalah ia menerimanya dengan lapang dada.

“*Jatmika*” sendiri berarti sopan santun, sebagaimana dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). “*Jatmika*” dalam bahasa Jawa memiliki arti yaitu tingkah laku/sifat/karakter (Cahyaningsih, 2019). Kata ini menggambarkan sikap atau perilaku yang menunjukkan penghormatan, kesopanan, dan tata krama dalam berinteraksi dengan orang lain, baik dalam ucapan maupun tindakan. Sikap *jatmika* mencerminkan nilai-nilai budaya yang mengutamakan kehormatan dan keharmonisan dalam hubungan sosial.

Adapun tata cara permainan *nekeran* “*Jatmika*” adalah sebagai berikut: 1) langkah awal dilakukan sebelum memulai yaitu siswa yang sudah terpilih bersiap dan berkumpul terlebih dahulu; 2) menentukan siapa yang akan bermain terlebih dahulu dan siapa yang akan bermain selanjutnya; 3) menyiapkan papan permainan “*Jatmika*” sebelum memulai permainan. Papan tersebut berisikan *kelereng* yang sudah peneliti warnai dan sudah tertata di dalam lingkaran; 4) jika semua sudah siap permainan sudah bisa di mulai; 5) sesuai kesepakatan yang mendapat giliran pertama memulai membidik sekumpulan *kelereng* yang sudah tersedia di papan; 6) setelah membidik dan ada *kelereng* yang keluar dari lingkaran, pemain akan memilih salah satu warna *kelereng* jika yang keluar lebih dari 1; 7) jika sudah memilih salah satu warna *kelereng* pemain mengambil kartu sesuai warna tersebut; 8) kertas tersebut berisikan aspek-aspek sopan santun dan pemain di harapkan mampu mempraktikkan pernyataan yang ada didalam kertas tersebut; 9) hal tersebut di lakukan secara bergantian sesuai dengan urutan pemain.



diajarkan untuk berinteraksi dengan penuh hormat, saling menghargai, dan mengikuti tata krama yang baik dalam kehidupan sosial. Pendidikan karakter yang berbasis nilai sopan santun sangat penting untuk membentuk perilaku positif yang dapat membantu siswa dalam beradaptasi di lingkungan sekolah dan masyarakat. Dengan menggunakan permainan ini, nilai-nilai etika dan sosial dapat ditanamkan dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.

Adapun saran dari artikel ini yaitu penggunaan permainan tradisional seperti *nekeran "Jatmika"* sebagai salah satu metode dalam kegiatan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan karakter siswa, khususnya dalam hal sopan santun. Selain itu, orang tua dan guru perlu bekerjasama dalam memberikan teladan yang baik serta mendukung perkembangan nilai-nilai moral dan sosial pada siswa, baik di rumah maupun di sekolah.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021, December). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 909-915).
- Cahyaningsih, Wiwin Nur. (2019). *Jatmikane Artati*. Other thesis, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44.
- De Araujo, D., Kusumastuti, B., Widyaningrum, S. N., Sidharta, A. P., & Hardiyanti, B. T. (2014, January). Peningkatan Kemampuan Belajar Hitung pada Anak melalui Ragam Permainan Kreatif. In *Pekan Ilmiah Mahasiswa Nasional Program Kreativitas Mahasiswa-Pengabdian Kepada Masyarakat 2013*. Indonesian Ministry of Research, Technology and Higher Education.
- Ibrohim, A., & Mahmudah, U. (2023, November). Strengthening Numeracy Skills through Traditional Games in Phase A of the Kurikulum Merdeka. In *Proceeding of Annual International Conference on Islamic Education and Language (AICIEL)* (pp. 385-395).
- Kholifah, K., & Naimah, T. (2017). Studi tentang sopan santun pada peserta didik. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 1(1).
- Listiana, Y. R. (2021). Dampak Globalisasi Terhadap Karakter Peserta Didik dan Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1544-1550.
- Ngaisah, N. C., Al Ayyubi, M., Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, M., Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan Tradisional Kelereng



dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103-113.

Pertiwi, H. (2020). Menumbuhkan sikap sopan santun dalam kehidupan sehari-hari melalui layanan klasikal bimbingan dan konseling kelas xi SMA Negeri 3 Sukadana. *Jurnal Inovasi Bimbingan Dan Konseling*, 2(2), 65-69.

Risthantri, P., & Sudrajat, A. (2015). Hubungan antara pola asuh orang tua dan ketaatan beribadah dengan perilaku sopan santun peserta didik. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 191-202.

Salsabila, E. F., Hanggara, G. S., & Ariyanto, R. D. (2021). Pengaruh Media Sosial Tiktok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa Smk Pgri 2 Kediri. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 32-41.

Saputra, B. N. A., Trisnani, R. P., & Suhada, D. (2023, July). Layanan bimbingan kelompok teknik sosiodrama untuk meningkatkan sopan santun siswa kelas XI multimedia 2 SMKN 1 ponorogo. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)* (Vol. 2, No. 2, pp. 562-568).

Setyaputri, N. Y., & Hanggara, G. S. (2022). Permainan-permainan Baru dalam Praktik Layanan Bimbingan dan Konseling. Yogyakarta: Deepublish

Setyaputri, N. Y., Lasan, B. B., & Permatasari, D. (2016). Pengembangan paket pelatihan "ground, understand, revise, use (GURU)-karier" untuk meningkatkan efikasi diri karier calon konselor. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1(4).

Sudrajat, S., Wulandari, T., & Wijayanti, A. T. (2015). Muatan nilai-nilai karakter melalui permainan tradisional di PAUD Among Siwi, Panggunharjo, Sewon, Bantul. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 2(1), 44-65.

Syahid, A. (2020). Studi Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Sopan Santun Siswa pada Kelas VIIC SMP Negeri 18 Banjarmasin. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 6(4), 5-9.

Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berprestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelaja